

TASARIMDA PROBLEM ÇÖZME EYLEMİ KAPSAMINDA DOKUMA KUMAŞ TASARIMINDA ÖRNEK BİR UYGULAMA

Havva HALAÇELİ METLİOĞLU¹
Hacer DURMAZ²

ÖZ

Tasarım tarihi incelendiğinde belirli yöntemler ışığında tasarım yapılması Bauhaus Okulu ile başlamış olup, tasarım kavramının tanımlanması ve yöntemleri üzerine kapsamlı araştırmalar ve yayınlar 1960'larda gerçekleşmiştir. Bruce Archer tasarımı "bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi" olarak tanımlamış ve tüm tasarım disiplinlerine uygulanabilecek bir yöntem geliştirmeyi hedeflemiştir. Archer'ın tasarım kavramına getirdiği tanım, tekstil ve dokuma tasarımı için de uygulanabilecek aşamalar içermektedir. Araştırma kapsamında dokuma tasarımı açısından problem olarak tekstil sektöründe rekabet edebilecek yeni ve farklı kumaşlar ortaya konulması belirlenmiştir. Bu amaçla ev tekstillerinde kullanılan çözgü pike yapıların kadın dış giyim kullanım alanına dönük olarak dokuma tasarım ve uygulamaları yapılmıştır. Dokuma tasarımlarında renk, malzeme ve motif değişiminin çözgü pike yapıların özelliği olan kubbeli görünüm üzerindeki etkileri incelenmiş ve araştırmanın dokuma tasarımında yenilik ve fark yaratma adına örnek bir uygulama yöntemi olması üzerine tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Archer, Dokuma tasarım, Pike

A WEAVING DESIGN STUDY IN VIEW OF DESIGN CONCEPT AS A PROBLEM SOLVING ACTION

ABSTRACT

When the design history is examined, it is observed that design methods started within the Bauhaus school, and the design concept and its methods has been defined in 1960's with comprehensive researches and publications. Bruce Archer defined design as "a problem solving action for a goal" and he aimed to develop a method to be applied for all design disciplines. Archer's design definition has steps to be used for textile and weaving design. In this research the problem is to develop new and unusual fabrics in view of weaving design. For that reason, warp pique structures which are generally used in home textile constructions are implemented to weaving designs for woman outfit usage. The relief appearance on woven designs are investigated up to the weaving

¹ Doç. Dr., Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarım Bölümü,
halaceli@cu.edu.tr

² Yüksek lisans öğrencisi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı
Derleme, Gönderim Tarihi:25.12.2017 Kabul Tarihi:06.04.2018

parameters such as color, material and motives. Within this study the problem solving design method is discussed in view of creating new and distinguished woven fabrics.

Keywords: Archer, Weaving design, Pique weaves

GİRİŞ

Tasarım, zihinde oluşan imgelerin kullanılması ile estetik ve işleve dönük nesnelerin üretimi için yapılan zihinsel ve fiziksel eylemlerin bütünüdür. Tasarım kavramı, Sanayi Devrimi'nin ardından emek yoğun üretimden makine ile üretime geçişin getirdiği seri üretimin bir sonucu olarak sanat ve zanaattan ayrılarak ortaya çıkmıştır. Tasarımda bir metodoloji oluşturulması ve belli öğeler ve ilkeler gözetilerek tasarım yapılması 1919'da Weimar'da Bauhaus Okulu'nun kurulmasının ardından başlamıştır. Bauhaus Tasarım Okulu'nda sanat, zanaat ve teknoloji aynı potada eritilmiş, okul aynı zamanda tasarım eğitiminde metodolojik temel oluşturmasıyla birçok disiplindeki tasarım araştırmalarına kaynaklık etmiştir (Bayazıt, 2004, s. 2). Johannes Itten'in renk kuramları ve tasarım atölyelerinde sanatçı ve zanaat ustalarının ortak gözetiminde eğitim verilmesi Bauhaus'da tasarım eğitiminde metodolojiye verilen önem için örnek teşkil etmektedir. Bauhaus'un kapatılmasının ardından eğitmen ve sanatçıların ABD'ye göçü sonrası tasarım araştırmalarının merkezi ABD olmuştur ve tasarım araştırmaları ve yöntemleri için yayınların başlaması ve birliklerin kurulması ise 1960'ları bulmuştur (Bayazıt, 2004, s.4). 1960'lara gelindiğinde tasarım kavramı ve metodolojisi üzerine kuramlar öne sürülmeye başlanmıştır (Jones,1990,s.3). Bunlardan biri Archer'ın "bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi" (1965) 'dir. *Klasik bilimsel yöntemi uzmanlık olarak tasarıma taşımayı amaçlayan ilk nesil tasarım kuramcıları da tasarlama sürecini çoğunlukla ardışık ve bağımsız parçalara ayıran, konu ne olursa olsun işleyecek bağımsız, tarafsız ve nesnel yöntemler önermişlerdir.* (Alexander, 1984; Archer, 1984; Jones, 1984) (Bayazıt, 2010, s.5). Archer, tasarımı bir problem olarak ele alırken, tüm tasarım disiplinlerine uygulanabilecek bir tasarım yöntemi oluşturmayı hedeflemiştir.

Günümüzde tekstil tasarımı ele alındığında, tekstil sektöründe çalışan tasarımcılar sezgisel biçimde ilerleyen bireysel yaratıcılıklarını çalıştıkları firmanın makine parkı ve malzeme arşivi kısıtları altında ortaya koymaktadırlar. Bu durum moda eğilimlerinin de eklenmesi ile kısıtları arttırmakta ve yaratıcılıkla paralel ilerleyen araştırma geliştirmenin önüne ket vurmaktadır. Tekstil tasarımı; mimari, tasarım, teknoloji, sanat ve zanaat gibi çok etkin disiplinlerden öğretileri kapsamaktadır (Gürcüm, Üner, 2016, s. 27) ve bu nedenle tekstil tasarım alanında sistematik tasarım metoduna ihtiyaç duyulmaktadır.

Tekstil ve dokuma kumaş tasarımı için genel olarak belirli bir tema doğrultusunda veya moda eğilimlerine bağlı olarak biçimlenen tasarım adımları izlenmektedir. Modanın sürekli olarak yeniyi öne çıkarması ve toplumun dinamizmini yansıtan değişim fenomeni olması, yenilik ve farklılığın ürünün pazarlanmasında öneminin artması, tekstil tasarımcılarını da yenilik ve farklılığı öne çıkaracak tasarım yöntemlerini araştırmaya zorlamaktadır. Bu nedenle bu araştırmanın amacı; Archer'ın bir amaca

yönelmiş problem çözme eyleminin dokuma kumaş tasarımında yenilik ve farklılık oluşturmak amacıyla uygulanmasıdır.

Lobach'a göre (2001) tasarım, ürün geliştirmede potansiyel alıcıların dikkatini çekme ve aynı zamanda pazar ürünlerinin değerinin optimize edilmesi için estetik araçların ekonomik kullanımını (Santis vd, 2017, s. 61). Archer'ın "bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi" kapsamında incelendiğinde tekstil tasarımında problem, tüketici ihtiyaçlarını karşılamaya dönük bir ürünün tasarımı olabileceği gibi estetik bir sorun da olabilmektedir. Tekstil sektörü açısından ele alındığında, tasarım problemi estetik, çok satan, cazip ve moda eğilimlerine uygun kumaş tasarımıdır. Günümüzde tekstil sektöründeki rekabet, firmaların yaratıcılığı uyarıcı, geliştiren, stratejilere yönelmesine neden olmaktadır. Bu nedenle yaratıcılık, tüketici pazarı için farklı çekim cazibe odakları yaratma anlamına gelmektedir. Bu bağlamda, yaratıcılık, ürünün talep edilebilirliğini arttıran ve rekabet edilebilirliğini destekleyen bir unsurdur (Santis vd.,2017, s.61).

Dokuma kumaş tasarımında yaratıcılık tasarım sürecinde fikir geliştirme, estetik ve teknik karar aşamalarında rol oynamaktadır. Tasarım süreci bu açıdan ele alındığında birbiri ile ilintili pek çok parametreyi içeren eylemler dizisi içinde gerçekleşmektedir. Bunlardan ilki moda eğilimleridir. Güncel moda eğilimleri, renk, kullanılan malzeme, yüzey etkisi ve desen özellikleri başlığı altında incelenebilecek olup, bu parametreler kendi aralarında dokuma eylemi sırasında birbiri ile etkileşim halindedir. Kullanılan malzeme dokunan kumaşın algılandığı rengi etkilerken, sentetik malzemeler daha canlı, yünlü malzemeler daha mat renklerde etkilerin oluşmasına neden olmaktadır. Bunun yanında malzemenin yapısına bağlı olarak kumaşın yüzeyi hacimli, kırışık, parlak, yumuşak, dökümlü, fırçalanmış gibi etkilere sahip olabilmektedir. Kumaşa uygulanan bitim işlemleri de yüzey özellikleri ve desen algısı üzerinde etkili olmakta, kalandır işleminde geçmiş bir kumaşın deseni daha net, şardonlanmış bir kumaşın deseni daha flu bir görünüme sahip olmaktadır.

Bu nedenle dokuma kumaş tasarımında problemin tanımlanması tasarım sürecinin akıcı biçimde gerçekleşmesini sağlayacaktır. Bu araştırma kapsamında problem olarak, kadın dış giyim kaban kullanımına yönelik yenilikçi bir kumaş koleksiyonu tasarlanması seçilmiştir. Kadın kabını için kullanılacak bir kumaşın işlevsel özellikleri arasında boyutsal rijitliği olması, vücut hareketlerine uygun esneme niteliklerine sahip olması, soğuk hava koşullarından korumak için belirli bir gramajda ve uygun malzemelerle dokunmuş olması, yüzeyinin düz olup (iplik yüzmesi içermeden) takılmaya elverişli olmaması vb. sayılabilir. Tüm bu işlevsel özellikler yanında desen ve rengi ile tüketicinin moda eğilimlerine bağlı olarak taleplerine cevap verecek estetik özelliklere sahip olması da gereklidir. Son yıllarda yüzeyi üç boyutlu ya da rölyef olarak adlandırılabilen kumaşlar moda eğilimleri arasında yer almaktadır. Bu araştırma kapsamında ise dokumada çözgü pike yapılarının doğal kubbeli görünümleri ile yüzeyi üç boyutlu kadın dış giyim kaban kullanımına dönük yenilikçi bir koleksiyon yaratma amaçlanmaktadır. Bu amaçla Archer'ın "bir amaca dönük problem çözme yaklaşımı" kapsamında tasarım adımları izlenecektir.

YÖNTEM:

Dokuma kumaş tasarımı moda eğilimlerine bağlı olarak veya özgün temalar doğrultusunda örgü, yapı, malzeme seçimi, motif-desen ve yüzey görünümü ile oldukça komplike görünse de tasarım yöntemlerinden faydalanılarak ve belirli veriler ışığında bu süreç yalın bir hale dönüştürülebilmektedir. Archer'ın "bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi"; problemin tanımı, araştırma, ilk örnek oluşturma, seçim, uygulama ve uygulamaların analizi aşamalarını kapsamaktadır. Bu aşamaların dokuma tasarımına uyarlanması ilk aşama olan problem seçimi "kadın dış giyimi kaban kullanımına yönelik yenilikçi bir koleksiyon oluşturma" olmuştur.

Hangi tezgahın kullanılacağı dışında bir sınırlama olmayan bir dokuma projesinde, bazı amaçlar hedeflenmesi ve alanın büyüklüğünün belirlenmesi çözümlere ulaştırabilir. Bunun için yöntem; yalnızca örgünün belirlenmesi bile olabilir ve bu sınırlar içinde mümkün olan tüm ihtimaller denenir. Pek çok profesyonel dokumacı bunu kariyerleri boyunca denemişlerdir ve seçtikleri alanda yaptıkları araştırmalarla ünlenmişlerdir (Sutton, Sheehan 1989, s. 38).

Araştırma kapsamında ise çözgü iplikleri ve sıklığı bir tahar planında sabit tutulmuştur armürlü dokuma tekniği kullanılmıştır.

Archer'ın "bir amaca yönelmiş problem çözme eylemi"; kapsamında tasarım adımları aşağıdaki süreç takip edilerek dokuma tasarımına uyarlanmıştır.

1. Problemin tanımı: Tasarımda yenilik ve fark yaratmak rekabetçi tekstil sektörü için önemli bir faktördür. Bu fark dokumada yeni malzeme ve bitim işlemleri ile sağlanabileceği gibi var olan bir kumaş yapısının alışılmadık kullanım alanının dışında bir alanda kullanımı ile de sağlanabilir. Pike dokuma yapılar genel olarak ev tekstilinde yatak örtüsü olarak kullanılmaktadır. Dokumada pike yapıların kubbeli görünümü dış giyim ceket ve kaban üretiminde kullanımı tasarımda yenilik yaratabilecek midir? Koleksiyon oluşturma aşamalarında çözgü iplik cinsi, sıklığı ve tahar planı sabit tutulurken hangi değişiklikler ile yeni görünüm elde edilebilecektir?
2. Araştırma: Atkı pike ve çözgü pike yapıları üzerine araştırma yapılmıştır. Dokuma uygulamaları denenmiştir. Bu çalışmada çözgü pike yapı ile dokuma kumaş tasarımları geliştirilmesi amaçlanmıştır. Öncelikle güncel moda eğilimlerinden bir tema seçilmiş ve renk –malzeme seçimleri yapılmıştır.
3. İlk örnek oluşturma: Prototip tasarım yapılmıştır. Motif ve yüzey düzenlenmesine karar verilmiştir. İplik çeşidi ve düzeni üzerinde durularak koleksiyon oluşturmak için atkı malzemesi, motif büyüklüğü ve renk değişimleri üzerinde yeni tasarımlar oluşturulması için beyin fırtınası yapılmıştır.
4. Seçim yapılması: Deneme çalışmalarının ardından desen ve iplik özelliklerinde seçimler yapılmış, kararlar alınmıştır. Kumaşın deseni için bir motif (birim) belirlenmiş ve dokuma sürecinde tahar planı sabit tutularak atkı iplik renklerinde ve motif biçiminde değişiklikler üzerinde durulmuştur. Desen büyüyünce mi pike özelliği-kubbeli görünüm değişimi sağlanacaktır? Pike atkısının yoğunluğu ve rengi yüzeyi nasıl

değiştirecektir? Pike çözüğü yüzmeleri yüzey görünümünü nasıl etkileyecektir? Ve benzeri sorular üzerinde tartışılmıştır.

5. Uygulama: Seçim aşamasında elde edilen veriler ve öneriler doğrultusunda dokuma uygulamaları yapılarak koleksiyon oluşturulmuştur. Bu doğrultuda prototip tasarımın ardından beş tasarım önerisi geliştirilmiştir. Uygulama aşamasında tasarım ekibinin bireysel ve sezgisel seçimleri de rol oynamıştır.

6. Uygulama sonucu elde edilen verilerin analizi ve sınıflandırılması, yazıya aktarılması. Bu aşama, araştırmanın sonuç ve tartışma bölümünde ele alınmaktadır.

Bu yöntem kapsamında tasarım sürecinde, araştırma yöntemine bağlı kalma yanında, renk ve biçim seçimlerinde tasarımcının öznel tercihleri de rol oynamıştır. Sezgi, sanat eserinin yapımında bütün anlayışına varmada ya da bir buluşa ulaşmada önemli bir unsur olup (Turani, 1980, s. 116), bu nedenle tasarımda yaratıcılıkta sezgi ve duyuş ön plana alınmıştır.

MALZEME

Araştırma kapsamında dış giyim kaban tasarımı amaçlandığından malzeme seçiminde zemin ve pike çözüğü iplikleri için polyester/viskon, atkı iplikleri içinse zemin atkısı için polyester, dolgu atkısı içinse akrilik iplik seçilmiştir.

Tablo 1: Kumaş Tasarımlarında Kullanılan İplik Numaraları ve İplik Türleri

Tasarımlar	Zemin Çözüğü	Pike Çözüğü	Zemin Atkı	Dolgu Atkı
1	40/2 Poly Viskon 50/50	450/944 Tekstüre Polyester	40/2 Poly Viskon 50/50	40/3 Poly Viskon
2	“	“	“	“
3	“	“	“	3 Nm akrilik
4	“	“	“	“
5	“	“	“	“
6	“	“	“	“

TASARIMLAR VE BULGULAR

Tasarım sürecine başlarken 2017 Sonbahar-Kış Giysilik kumaş eğilimlerinden faydalanılmış, “Alkali” teması çıkış noktası olarak seçilmiştir.



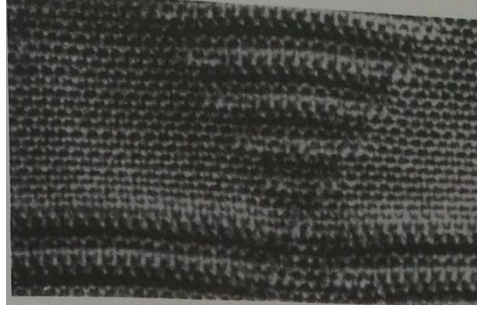
Şekil 1: 2017 Sonbahar Kış, Alkali Teması,

Kaynak: <http://www.kumastasarimyarismasi.org/temalar>

Alkali temasına bağlı olarak renk seçimleri yapılmış ve çözgü pike yapısına uygun olacak biçimde motif ve desen çalışması yapılmıştır.

Bu çalışmada ele alınan çözgü pike yapılar pike çözgü (zemin ve pike çözgüsü) ve iki atkı'dan (zemin ve dolgu atkısı) oluşmaktadır. Sistem olarak çözgü ipliklerinden, zemin çözgü ipliği normal gerginlikte bir leventten; pike çözgüsü iplikleri de daha çok gerilmiş olan ayrı bir leventten çekilir. Zemin çözgü ipliğine göre daha gergin olan pike çözgüleri, zemin dokunun altında bulunan ve zemin dokuya alttan şeritler halinde veya figürlerin oluşturduğu şekilde bağlanır. Pike çözgüsü zemin dokuyla belli noktalarda bağlanırken pike çözgüsünün zemin çözgüye göre daha gergin oluşundan dolayı iki bağlantı noktası arasında bulunan kısımlarda tasarlanan figürler halinde dokusal yükselmeler oluşur ve kubbeli efektler meydana gelir (İmer, 1989, s. 96).

Dolgu atkısı olarak kullanılan ipliğin fitil yapısında seçilmesi ile yükselen kısımlar veya kubbeli efektler daha belirgin olmakta, kumaş kalınlığı artmakta, soğuktan korumak için ısı izolasyonunu arttırmakta ve kullanım alanına uygun olmaktadır.

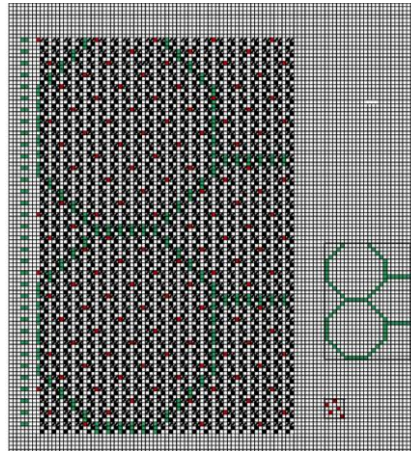


Şekil 2: Çözü Pike Yapı Örneği

Kaynak: İmer, 1989, s. 96

Tasarımlar, aynı tahar planı (24 çerçeve) ile aynı özelliklere sahip çözgü iplikleri üzerinde uygulanmıştır. Zemin çözgü ipliği olarak 40/2 poly /viskon, pike çözgü ipliği olarak çok fazla gerginliğe dayanıklılıkta bir yapıya sahip olması sebebiyle 450/944 tekstüre polyester iplik kullanılmıştır. Çözgü dizilimi olarak 2:1 (2 zemin çözgüsü:1 pike çözgüsü) çözgü oranı tercih edilmiştir. Atkı dizilimi de 2:1 (2 zemin atkısı: 1 dolgu atkısı) çözgü oranı ile eşit tutulmuştur. Tasarlanan motiflerin boyutları doğrultusunda 80 numara taraktan zemin ve çözgü pikeleri 2:1 (2 zemin çözgüsü:1 pike çözgüsü) oranında üçlü geçirilmiştir.

Tasarım1: Bu çalışmada zemin çözgüsü 40/2 poly viskon, pike çözgüsü 450/944 tekstüre polyester iplik kullanılmıştır.



Şekil 3: Tasarım 1'in Dokuma Örgüsü ve Açılımı

Motif tasarımında keskin ve oval formlar bir arada kullanılmış ve desen, motifin örüntü şeklinde tekrar etmesi ile oluşmaktadır. Birinci tasarımın dokunma aşamasında iki zemin atkı ve bir dolgu atkı sistemi uygulanmıştır. Tasarlanan motiflerin boyutundan dolayı çözümler pikeleri kumaşın arka yüzünde çok fazla yüzmeler meydana getirmiştir. Bu duruma çözüm olarak pike çözümler, her dolgu atkısı sırasında beşli saten bağlantısı yapmıştır. Bu bağlantılar Şekil 3'deki çözümlemede kırmızı ile gösterilmiştir. Dolgu atkısı olarak altı kat 40/2 poly viskon 50/50 iplik tercih edilmiştir. Şekil 3 'deki teknik çözümlemede dolgu atkılarını yeşil ile gösterilmiştir.



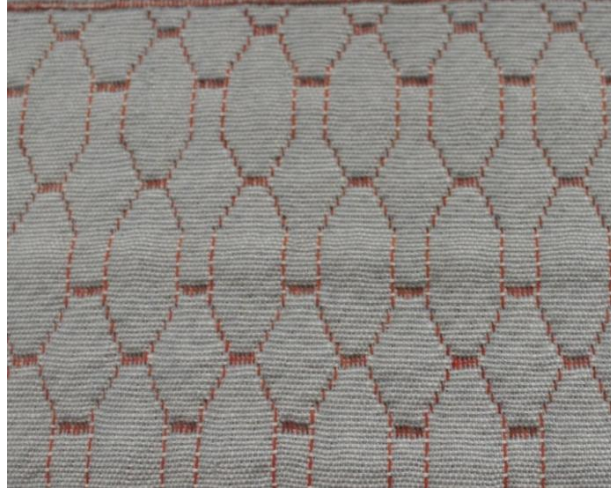
Şekil 4: Tasarım 1, 2017

Tasarım 2: Bu çalışma birinci tasarım ile aynı yapıya sahiptir. Tahar planı aynı tutulmuş, motifin teknik çözümlemesi (Şekil 3), dolgu atkı ve pike atkı oranları sabit kalmış ve dolgu atkı ipliğinde de farklılık yapılmamıştır. Çalışmanın zemin çözgüsü birinci tasarımın zemin çözgüsü ile aynı tutulmuş sadece pike çözgüsünde renk değişikliği yapılmıştır. Pike çözgüsündeki renk değişikliği ile birinci tasarımdan daha dinamik bir renk algısı elde edilmiş motiflerin sınırları daha net bir şekilde çizilmiştir.



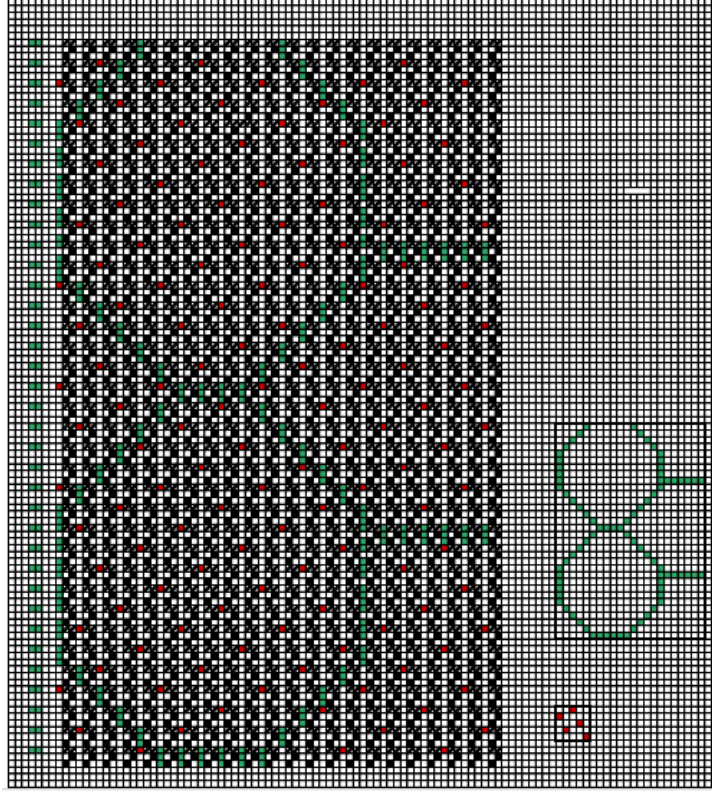
Şekil 5: Tasarım 2, 2017.

Tasarım 3: Birinci tasarımdan farklı bir motif ve desen yapısına (şekil 7) sahip olan bu çalışma, birinci tasarım ile aynı tahar planında tasarlanmış ve tasarım ikinin pike çözgü rengi kullanılmıştır. Yapılan motif değişikliği ile birinci tasarıma nazaran daha oval bir yapıya sahip olmuştur.



Şekil 6: Tasarım 3, 2017

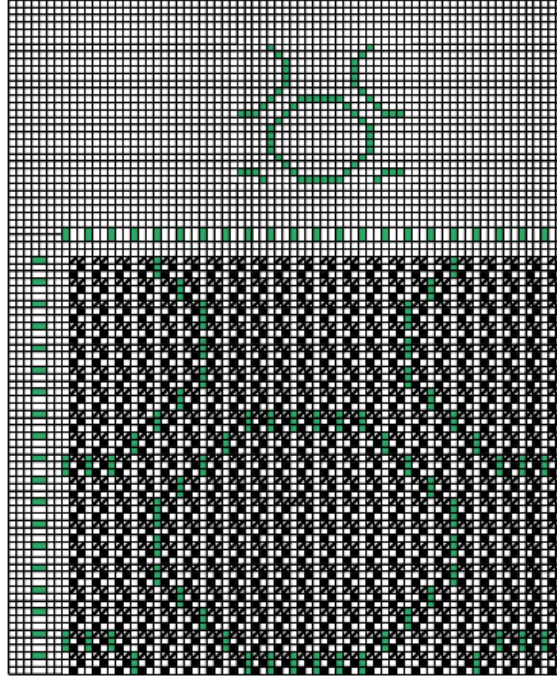
Birinci ve ikinci tasarımda sabit tutulan dolgu atkısı yerine daha kalın, bükümsüz ve açık renk bir iplik kullanılmıştır ve zemin atkısı da değiştirilmiştir. Bu tasarımda kullanılan dolgu atkısının özelliklerinden dolayı motifin kubbeli yapısı daha da belirginleşmiştir. Birinci tasarım ile ortalama aynı boyutta motiflerden oluşması sebebiyle kumaşın ters yüzündeki pike çözgü yüzmeleri saten örgü bağlantılarıyla engellenmiştir. Sonuç olarak dolgu atkı malzemesinin değişikliği kumaşa daha tok bir yapı kazandırmıştır. Atkı zemininde 40/2 polyester kırık beyaz iplik çift kat olarak atılmış, kumaşın arka yüzünde yer alan dolgu atkıları da açık renk olması sebebiyle kumaşın ön görüntüsünü etkilemiştir.



Şekil 7: Tasarım 3'ün Teknik Çözümlemesi

Tasarım 4: Dördüncü tasarım birinci tasarımın çözgüsü üzerinde dokunmuştur. Tasarımın motif boyutu küçültülmüştür ve motif de değiştirilmiştir (Şekil 8). Pike çözgülerinin kumaşın üst katında yapmış olduğu bağlantıların sıklığı artırılmıştır. Bu sebeple birinci tasarımda uygulanan pike çözgülerini saten örgü ile bağlama gereksinimi

duyulmamıştır. Dolgu ve zemin atkısı tasarım 3’ de kullanılan malzemeler ile aynıdır. Motifin küçük olması ve bağlantıların arttırılması kumaşın genelinde çukurlukların fazla olmasını ve daha fazla bir kubbeli efekt oluşmasını sağlamıştır.



Şekil 8: Tasarım 4’ün Teknik Çözümlemesi



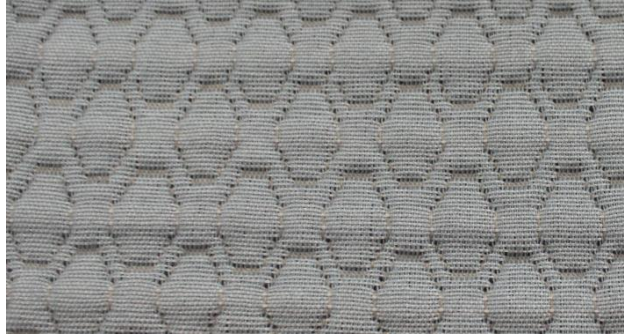
Şekil 9: Tasarım 4, 2017.

Tasarım 5: Bu çalışma tasarım 3 ile aynı çözümlü ipliği üzerinde dokunmuştur. Motif yapısı olarak tasarım 4 ile aynı yapıya sahiptir (Şekil 8). Dolgu atkısı ve zemin atkısı tasarım 4 ile aynı tutulmuş olup pike çözümlü renginin turuncu olması kumaş dokusunda daha net bir görünüm elde edilmesini sağlamıştır.



Şekil 10: Tasarım 5, 2017

Tasarım 6: Bu çalışma tasarım 1 ile aynı çözümlü üzerinde dokunmuştur. Motif düzeni tasarım 4 (Şekil 8) ile aynıdır. Zemin atkısı ipliği rengi açık renk, dolgu atkısı rengi ise koyu bir renk tercih edilmiştir. Dolgu atkısının koyu olması sebebi ile kumaşın ön yüzünde pike çözümlülerinin üste çıktığı noktalarda dolgu atkısı ipliği noktalar halinde belirginleşmiş ve tasarım 4'e nazaran kumaşın genel görünümü daha koyu gözükmektedir (Şekil 10).



Şekil 11: Tasarım 6, 2017



Şekil 12: Tasarım 1 Sunumu

Şekil 13: Tasarım 2 Sunumu



Şekil 14: Tasarım 3 Sunumu

Şekil 15: Tasarım 4 Sunumu



Şekil 16: Tasarım 5 Sunumu

Şekil 17: Tasarım 6 Sunumu

TARTIŞMA VE SONUÇ

Rekabetin giderek önem kazandığı tekstil sektöründe, günümüzde tüketicinin ilgisini çekebilmek için farklı ve yeni ürünler üretilmesi zorunlu hale gelirken, farklılık ve yenilik için tasarımcıların da yaratıcılıklarını geliştirmeleri gerekmektedir. Yaratıcılık yalnız sezgisel olmayıp, çeşitli tasarım yöntemlerinin uygulanması ile de geliştirilebilmektedir. Tasarımda belirli metodolojilerin uygulanması ve geliştirilmesi ilk olarak Bauhaus Okulun'da başlarken tasarım araştırmaları ve yöntemleri üzerine 1960'lardan itibaren yayınlar yapılmaya başlanmıştır.

Bu araştırma kapsamında ise Archer'ın problem çözme eylemi izlenerek dokuma tasarımında güncel moda eğilimleri doğrultusunda üç boyutlu etkiye sahip yenilikçi bir koleksiyon oluşturulması üzerinde çalışılmıştır. Yöntem dahilinde ev tekstillerinde kullanılan pike yapıların doğal kubbeli görünümü ile kadın dış giyim kaban kullanım amacına dönük olarak tasarım yapılması hedeflenmiştir. Tasarım uygulamaları incelendiğinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır;

- Tasarım 1 ve 2 karşılaştırıldığında, pike çözüğünde canlı ve parlak renklerin kullanımı motif sınırlarının belirginleşmesine ve böylece pike yapıların özelliği olan kubbeli görünümün daha fazla öne çıkmasına (Şekil 4,5)
- Tasarım 1,3 ve 4 incelendiğinde dolgu atkı ipliğinin kalınlığının artması kumaş kalınlığını artırırken, pike çözüğülerle oluşturulan motif boyutu büyüdükçe kubbeli görünümün azaldığı (Şekil 6-9), motif boyutu küçüldükçe kubbeli görünümün belirgin hale geldiği (Şekil 10)
- Aynı atkı ve çözüğü renklerinde dokunan pike yapılarda açık renk dolgu atkısının atılmasının kumaşın daha parlak görünmesine neden olduğu (Şekil 4,9)
- Motif boyutu küçüldükçe kumaşın arkasında yüzen pike çözüğünün bağlantı yapmaması nedeniyle kumaşın ön yüzünde kubbeli görünümün arttığı (Şekil 6,10)
- Dolgu atkı kullanılan tasarım 4 ve 5 karşılaştırıldığında parlak renk kullanımı ile motifin sınırlarının belirgin hale geldiği ve kubbeli görünümün tasarım 5 de daha fazla öne çıktığı (Şekil 9,10)
- Tasarım 4 ve 6 karşılaştırıldığında dolgu atkı renginin koyu bir renkte kullanımı ile motifin sınırlarının netleşmesi ile ile kubbeli görünümün daha belirgin biçimde algılandığı

sonuçlarına varılmıştır.

Elde edilen bulgular ışığında renk (çözüğü ve atkı renkleri), malzeme (iplik türü ve incelikleri) ve motif değişimlerinin pike yapıların özelliği olan kubbeli görünüm üzerinde etkili olduğu ve desen algısını da değiştirdiği sonucuna varılmıştır. Archer'ın "bir amaca dönük problem çözme eylemi" doğrultusunda planlanan ve temel problemin yenilik ve fark yaratma olarak ele alındığı araştırma sonucu; farklı yapı ve kullanım alanı birliktelikleri için örnek olan çözüğü pike yapıların ev tekstili dışında kadın dış giyimine dönük olarak kullanılabileceği sonucuna varılmıştır.

Bu nedenle tasarım sürecinin sonunda elde edilmesi amaçlanan nihai tasarımın kullanım yeri, yüzey özellikleri ve genel görünüm özelliklerinin önceden planlanması ile gerçekleştirilecek “bir amaca dönük problem çözme eylemi” nin tasarımcılar için rehberlik edecek ve yeni araştırmalara kapı aralayacak bir uygulama olacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

Ambrose G, Harris P, 2013, Grafik Tasarımda Tasarım Fikri, Literatür Yay. İstanbul, S. 10-11

Bayazıt, N, 2004, Tasarımı Keşfetmek: Tasarım Araştırmalarının Kırk Yılı, *İtüdergisi/A Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 3 (1):3-15

Bayazıt, N.(1994); Endüstri Ürünlerinde Ve Mimarlıkta Tasarlama Metotlarına Giriş, Literatür Yayınları, İstanbul

Jones, J.C.(1990), Design Methods: Seeds of Human Futures,, Davil Fulton Publishers, London.

Gürcüm, B., Üner, İ.(2016), Tekstil Tasarımında Kavramsal Tasarım Adımlarının Uygulanması: Bir Örnek Kumaş Koleksiyonu. *SDÜ ART-E, Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Mayıs Haziran, Cilt:9, Sayı 17:26-52

İmer Z. (1989), Dokuma Tekniği II, Sistem Ofset Ltd Şti, Ankara

Santis, S.D., Dedini, F.G., Marcicano, J.P., Sanches, R.A., Held, M.S.,Fornazzari, L.B., Santis, V.C. (2017), *Strategy Of Textile Design: Use Of Design Methodology Tools in The Creative Process*, *Strategic Design Research Journal*, January-April, 10(1): 57-66

Sutton, A., Sheehan, D. (1989); Ideas in Weaving, Interweave Press, USA

Turan A.,Z., Bayazıt,N., (2010), Tasarımda İlk Kavramlar Üzerine Bütünsel Bir Model, *İtüdergisi/A Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 9(1): 3-14

Turani,A.(1980), Sanat Terimleri Sözlüğü,Toplum Yayınevi, Ankara